SWING: Quick-Start

Installation von SWING unter Windows 95

(die DOS-Installation lesen Sie bitte im Handbuch nach)

1. Legen Sie die CD ein
2. Warten Sie, bis die automatische CD-Erkennung den „Swing Runner" gestartet hat
3. Installieren Sie SWING vom „Swing Runner" aus
4. Wenn auf Ihrem PC kein Direct X installiert ist, installieren Sie dieses und starten Ihren PC neu

Starten von SWING unter Windows 95

1. Klicken Sie auf den START - Button
2. Wählen Sie Programme, Software 2000
3. Starten Sie den „Swing Runner"
4. Klicken Sie auf SWING im „Swing Runner"

Schnellstart eines Spiels

1. Wählen Sie Einzelspieler
2. Wählen Sie Sudden Death
3. Geben Sie Ihren Namen ein
4. Bewegen Sie Ihren Kran mit den Cursor-Tasten

Kurze Übersicht

1. Werfen Sie drei Kugeln gleicher Farbe nebeneinander ab, so verschwinden diese
2. Achten Sie auf die Gewichte der Kugeln, so daß keine Kugeln aus dem Spielfeld fliegen
3. Nutzen Sie die F1-Taste, um eine kleine Hilfe zu unbekannten Extra-Kugeln zu bekommen
4. Versuchen Sie möglichst viele Level hinter sich zu lassen

Fragezeichen

Das Fragezeichen ist eine Bonuskugel, die sich ein guter Spieler verdienen kann. Hinter dem Fragezeichen verbirgt sich ein zufälliges Extra, das erst im Kran sichtbar wird. Es können auch Kugeln des Arcade Modus vorkommen.

Silberstern

Einen Silberstern bekommt man zum Abschluß eines Levels (alle 50 Kugeln). Mit drei nebeneinander liegenden Silbersternen wird das Spielfeld komplett abgeräumt. Sterne können nicht durch Extras vervielfältigt werden.

Goldstern

Zwei übereinander gestapelte Silbersterne verschmelzen zu einem Goldstern. Ein Dreier aus Goldsternen löscht das Spielfeld und zählt die aktuelle Punktzahl zum Ergebnis hinzu. Sterne können nicht durch Extras vervielfältigt werden.

Herz

Wird eine Kugel nach links oder rechts aus dem Spielfeld katapultiert, verwandelt sie sich in ein Herz. Ein aus dem Spielfeld katapultiertes Herz verwandelt sich in eine Bombe und umgekehrt.

Stone

Der Stone ist wie das Herz ein Hindernis, das sich jedoch nicht durch einen Dreier auflösen läßt. Ein Stone kann nur durch eine Bombe, einen Fräser oder ähnliche Extras zerstört werden.

Shadow

Ein Shadow verdeckt alle betroffenen Kugeln, wenn der Shadowmaker oder die Shadowclock zugeschlagen hat. Hinter dem Shadow befindet sich immer noch die ursprüngliche Kugel.

Joker *ab Level 6*

Der Joker ist das erste Extra. Er hat die Funktion, jede vorkommende Farbe sowie das Herz zu ersetzen. Er hilft, einen Dreier zu erzeugen.

Bombe *ab Level 8*

Die Bombe sprengt ausgehend vom Mittelpunkt einen 3x3 Bereich. Auf einer leeren Waagschale bleibt die Bombe liegen. Auf dem Spielfeld liegende Bomben explodieren durch Bewurf, auch wenn sie unter anderen Kugeln liegen.

Fräser *ab Level 10*

Der Fräser zerstört einen kompletten Kugelstapel.

Color ZAP *ab Level 12*

Der Color ZAP zerstört alle Kugeln des Typs, auf den er auftrifft.

Tint *ab Level 14*

Der Tint färbt alle Kugeln einer Waagschale in den Typ der obersten Kugel auf diesem Stapel.

Flash *ab Level 16*

Der Flash färbt zufällig innerhalb eines Dreiecks zwei Kugeln pro Reihe zur Kugel, auf die er aufprallt. Der Flash bildet die Spitze des Dreiecks.

Colorjoker *ab Level 18*

Der Colorjoker verwandelt alle auf dem Spielfeld liegenden Kugeln der Farbe, auf die er fällt, in einen Joker.

ZAP Diagonal *ab Level 20*

Der ZAP Diagonal löscht alle Kugeln, die von seiner Aufschlagposition ausgehend diagonal unter ihm liegen.

ZAP Top *ab Level 22*

Der ZAP Top sprengt die oberste Kugel jeder Reihe, es sei denn, er wird auf eine leere Waagschale geworfen.

Tint Depot *ab Level 24*

Der Tint Depot färbt die komplette untere Reihe des Depots in den Typ der Kugel, auf die er fällt.

Flash Diagonal *ab Level 26*

Der Flash Diagonal verwandelt alle diagonal unter ihm auf dem Spielfeld liegenden Kugeln in Kugeln des Typs, auf die er fällt.

Color Bombe *ab Level 28*

Die Color Bombe verwandelt alle auf dem Spielfeld liegenden Kugeln des Typs, auf den sie fällt, in Bomben.

ZAP Horizontal *ab Level 30*

Der ZAP Horizontal löscht ausgehend von seinem Aufprallpunkt eine komplette Zeile auf dem Spielfeld.

Multicolor ZAP *ab Level 32*

Der Multicolor ZAP löscht alle Kugeln vom Spielfeld, die im Stapel unter ihm vorkommen.

Tint 3x3 *ab Level 34*

Der Tint 3x3 verwandelt ausgehend vom Mittelpunkt, der durch seine Aufschlagposition bestimmt wird, einen 3x3 Bereich in den Kugeltyp, auf den er fällt.

Flash Triangle *ab Level 36*

Der Flash Triangle ist das mächtigste Extra. Er verwandelt alle in Dreiecksform unter ihm auf dem Spielfeld liegenden Kugeln in die Kugel, auf die er aufprallt.

Nivellierer *Arcade*

Der Nivellierer setzt das Gewicht aller Kugeln des Stapels, auf den er geworfen wird, auf Null.

Shadowmaker *Arcade*

Solange er auf dem Spielfeld liegt, wirft der Shadowmaker einen Shadow von seiner Aufschlagposition aus auf einen 3x3 Bereich. Alle Kugeln unter dem Shadow bleiben funktionell erhalten.

Shadowclock *Arcade*

Die Shadowclock wirft für eine bestimmte Zeit einen Shadow über das gesamte Spielfeld. Wird die Shadowclock geschleudert, bestimmt ihre Flugweite die Länge der Schattenphase.

Sting *Arcade*

Der Sting zersticht alle Kugeln über und unter sich, solange er auf dem Spielfeld liegt. Vorsicht: Der Sting sticht nur in dem Moment zu, wenn seine Stacheln voll ausgefahren sind.

Stonemaker *Arcade*

Der Stonemaker verwandelt ausgehend vom Mittelpunkt, der durch seine Aufschlagposition bestimmt wird, einen 3x3 Bereich von Kugeln in Stones. Er selbst bleibt auch als Stone liegen.

Color Stone Maker *Arcade*

Der Color Stone Maker verwandelt alle auf dem Spielfeld liegenden Kugeln des Typs, auf den er fällt, in Stones.

Twister *Arcade*

Der Twister saugt alle Kugeln von einer Waagschale und wirbelt sie nach links und rechts.

Tower *Arcade*

Der Tower füllt eine Waagschale bis zur höchst möglichen Position mit Stones auf.

Blocker *Arcade*

Der Blocker sperrt ein Spielfeld auf den rechten und linken Seite ab, solange er in diesem liegt. In dieser Zeit kann keine Kugel aus dem Spielfeld in ein benachbartes geworfen werden.

SOFTWARE 2000

© 1997 SOFTWARE 2000. Alle Rechte vorbehalten. SOFTWARE 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

SWING: The Law

1. Höre nie auf diejenigen, die Dir hinter Deinem Rücken kluge Ratschläge erteilen; es geht garantiert immer schief.

2. Die Kugel springt immer auf den höchsten Turm. Es sei denn, esgibt eine Lücke, wo sie noch mehr Schaden anrichtet.

3. Die Kugel, die du brauchst, hängt immer so, daß Du nicht drankommst.

4. Um die dritte Kugel einer Farbe zu bekommen, muß man nur den letzten freien Platz für den Dreier mit einer anderen Kugel blockieren.

5. Wippen kippen immer dann, wenn sie einem alles vermasseln.

6. Um eine Wippe auszugleichen, fehlen immer die passenden Gewichte.

7. Bomben werden von Sternen magisch angezogen.

8. Es kommt immer das Extra, das man am wenigsten gebrauchen kann.

9. Extras tauchen immer unerreichbar über vollen Stapeln auf. Es sei denn, das Spielfeld ist sowieso komplett leer.

10. Wenn man den Highscore erreicht, hat man garantiert nicht seinen eigenen Namen eingegeben.